

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Desain Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Munawaroh (2015) berpendapat bahwa penelitian dan pengembangan bertujuan untuk menghasilkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada yang dapat dipertanggung jawabkan. Penelitian pengembangan yang peneliti lakukan kali ini menggunakan jenis penelitian *Design and Development* (D&D). Berkaitan dengan hal tersebut, Rusdi (2018) menyebutkan Design and Development sebagai bentuk penelitian pemecahan masalah yang hasilnya dapat langsung dievaluasi oleh pengguna. Lebih lanjut, Richey dan Klein (2007) menjelaskan *Design and Development* sebagai metode penelitian yang sistematis mengenai desain, pengembangan dan proses evaluasi yang berkaitan dengan produk dan perangkat instruksional maupun non instruksional yang baru maupun pengembangan yang sudah ada.

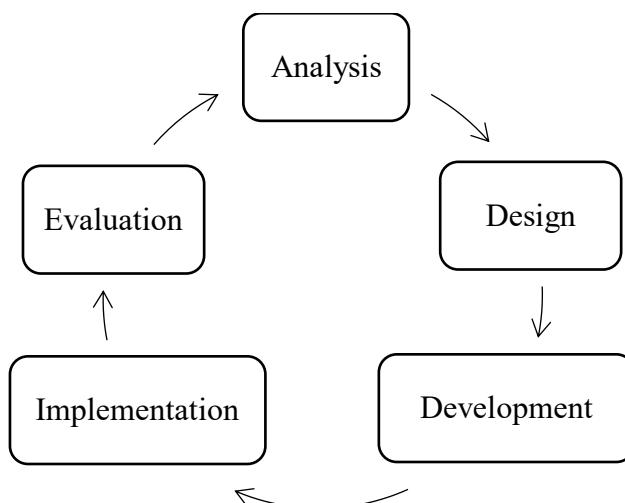
Namun demikian, dalam penelitian pengembangan D&D terdapat dua pendekatan yaitu 1) *Product and Tool Research* dan 2) *Model Research* (Richey & Klein, 2007). Adapun penelitian yang dilakukan ini mengacu terhadap kategori yang pertama “*Product and Tool Research*”, dimana penelitian ini memiliki spesifikasi untuk proses perancangan dan pengembangan yang nantinya akan dijelaskan melalui analisis dan evaluasi terhadap produk yang telah dibuat. Oleh karenanya, penelitian D&D ini memiliki banyak metode penelitian, salah satunya yaitu deskriptif melalui prosedur *expert review* atau tinjauan ahli yang memiliki kaitan dengan penelitian. Dengan demikian, penelitian deskriptif ini yaitu mencoba untuk mengumpulkan data dan informasi berdasarkan faktor-faktor yang menjadi nilai pendukung terhadap objek penelitian. Berdasarkan hal tersebut, *expert review* digunakan untuk melakukan validasi terhadap media pembelajaran digital yang dikembangkan dalam penelitian ini. Dalam hal ini, metode deskriptif digunakan untuk menjelaskan proses dari penelitian pengembangan serta hasil yang didapat dari penelitian tersebut.

Berdasarkan pada desain penelitian tersebut maka dalam penelitian ini akan menggunakan desain penelitian D&D yang bertujuan untuk membuat produk media

pembelajaran pendidikan yang nantinya dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Produk media pembelajaran yang akan didesain dan dikembangkan oleh peneliti yaitu media pembelajaran digital mobile learning dalam tema alam semesta subtema perkotaan dan pedesaan di SKCL Jatinangor-Sumedang. Dengan menggunakan metode deskriptif untuk menyajikan hasil penelitian. Oleh karena itu, peneliti pertama-tama menganalisis permasalahan di sekolah terkait dengan kebutuhan media pembelajaran digital bagi anak, selanjutnya peneliti mencoba untuk merencanakan konsep pemilihan media, menggunakan format dan desain, setelah itu peneliti meminta validasi dari ahli yang berkaitan seperti ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa. Dengan demikian, untuk selanjutnya, peneliti mengujikan hasil produk yang telah dibuat yang disebarluaskan terhadap anak, dan setelah melakukan percobaan peneliti meminta respon baik dari anak dan guru yang menggunakan media pembelajaran digital yang telah dibuat peneliti, untuk mengetahui baik atau tidak.

3.2 Prosedur Penelitian

Setiap jenis model penelitian memiliki garis besar prosedur untuk dilakukan pada penelitian tersebut dari awal hingga akhir. Terdapat beberapa variasi prosedur dalam penelitian model D&D yang didapat dari beragam pendapat para ahli. Dalam penelitian ini mengambil pendapat dari Rusdi (2018) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap seperti pada gambar di bawah ini:



Gambar 3. 1 Prosedur Penelitian ADDIE

Rancangan tahap pengembangan media ini berdasarkan:

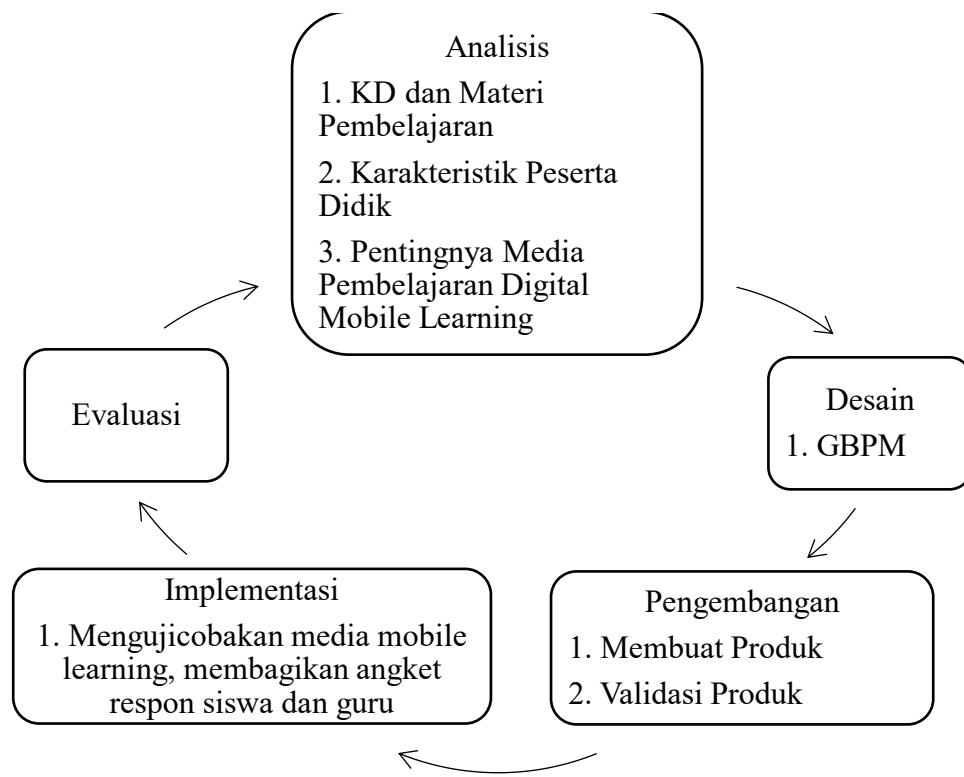
1. *Analysis* (Analisis)

Ihza Chabib Harmeianto, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MOBILE LEARNING DI PAUD DALAM TEMA ALAM SEMESTA SUBTEMA PERKOTAAN DAN PEDESAAN DI SEKOLAH ALAM SKCL JATINANGOR-SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

2. *Design* (Perancangan)
3. *Development* (Pengembangan)
4. *Implementation* (Implementasi)
5. *Evaluation* (Evaluasi)



Gambar 3. 2 Implementasi Prosedur Penelitian

Berikut ini merupakan penjabaran prosedur model ADDIE yang diambil dalam tahapan Lee & Owens (2014). Pada gambar 3.2 yang dilaksanakan dalam penelitian ini:

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Dalam tahapan analisis pada penelitian ini ada 3 aspek yang dianalisis yaitu:

- a. Kompetensi Dasar dan Materi Pembelajaran

Dalam tahap pertama ini, berdasarkan terhadap analisis terhadap buku guru dan buku siswa peserta didik PAUD kelas 5-6 bahwa terdapat tema alam semesta dalam pembelajaran bagi anak usia dini. Dimana dalam tema alam semesta tersebut, anak diperkenalkan mengenai gejala alam, tata surya, benda-benda alam (air, api,

Ihza Chabib Harmeianto, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MOBILE LEARNING DI PAUD DALAM Tema ALAM SEMESTA SUBTEMA PERKOTAAN DAN PEDESAAN DI SEKOLAH ALAM SKCL JATINANGOR-SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

udara) dan berbagai jenis musim. Selain itu, berdasarkan hasil wawancara secara tidak tersetrukur terhadap guru, bahwa dalam kurikulum merdeka sekolah dan guru diperkenankan untuk mengembangkan materi yang akan diberikan, sehingga mengenai memberikan pembelajaran alam semesta yang berkaitan dengan perkotaan dan pedesaan guru merekontruksi sendiri dalam pembelajaran. Oleh karenanya, dalam setiap dalam upaya untuk melakukan pembelajaran tersebut, harus ada dalam tujuan dan capaian yang akan diberikan terhadap peserta didik dari sekolah.

b. Karakteristik Peserta Didik

Selanjutnya peneliti menganalisis karakter peserta didik kelas 5-6 di Sekolah Alam SKCL yang berlokasi di Dusun. Cibeusi No 02 RT 03 RW 01 Jatinangor-Sumedang. Tahap analisis ini untuk menunjang kelengkapan data dalam proses perancangan media pembelajaran digital mobile learning yang akan dikembangkan oleh peneliti.

c. Pentingnya Media Pembelajaran Digital Mobile Learning

Pada tahap ini peneliti melakukan analisis masalah yang terjadi di lapangan secara langsung di sekolah, dengan tujuan untuk mendapatkan data bahwa media pembelajaran digital mobile learning ini penting untuk dikembangkan.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Tahapan selanjutnya setelah analisis ialah tahap perancangan. Materi yang didapatkan melalui analisis dituangkan ke dalam GBPM (Garis Besar Program Media) adanya GBPM ini merupakan rancangan materi yang dibuat untuk media pembelajaran dan dijadikan pedoman oleh pengembang media dalam penulisan naskah program media (Lestari, dkk, 2018). Lebih lanjut, ia menjelaskan bahwa GBPM ini berisikan identitas berupa mata pelajaran, topik, deskripsi topik, media, dan judul media.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Setelah melalui tahap perancangan yang menghasilkan GBPM, maka selanjutnya adalah tahap pengembangan. Pada tahap pengembangan ini dilakukan proses pembuatan produk dari tahap pembuatan gambar, pembuatan animasi

karakter, penentuan penggunaan Bahasa, membuat *dubbing* (pengisian suara), editing aplikasi keseluruhan hingga selesai. Selanjutnya pada proses pembuatan produk dilakukan validasi oleh beberapa ahli yang terdiri dari ahli materi dan ahli media. Validasi ini merupakan validasi dari dosen.

4. Implementasi (*Implementation*)

Tahap implementasi ini merupakan tahap uji coba produk yang dilakukan kepada ruang lingkup minimal yaitu 15 orang peserta didik dan 4 guru kelas 5-6 di Sekolah Alam SKCL Dusun. Cibeusi No 2 RT 03 RW 01 Jatinangor-Sumedang. Hal ini diuji cobakan dengan ruang lingkup minimal untuk mengetahui respon terhadap media pembelajaran digital mobile learning yang dikembangkan.

5. Evaluasi (*Evaluation*)

Pada tahap ini dilakukan evaluasi jika diperlukan terhadap media pembelajaran mobile learning berdasarkan hasil penilaian peserta didik dan guru. Hasil evaluasi digunakan untuk memberikan umpan balik terhadap pengembangan media pembelajaran *mobile learning*.

3.3 Partisipan dan Tempat Penelitian

Partisipan dalam penelitian yang akan dilaksanakan ini adalah ahli materi, bahasa dan media. Selain itu, juga terdapat siswa dan guru sebagai pengguna bahan ajar. Penilaian oleh ahli materi dilakukan untuk menilai kelayakan isi/materi pada media pembelajaran digital yang telah dibuat. Penilaian ahli bahasa dilakukan untuk menilai kebahasaan pada media pembelajaran digital yang telah dibuat. Penilaian ahli media dilakukan untuk menilai kelayakan kegrafikan pada media pembelajaran digital yang telah dibuat. Teknik pengambilan data dilakukan pada beberapa ahli materi, bahasa, media, guru dan siswa.

- a. Ahli materi merupakan dosen yang akan memeriksa kesesuaian materi, cakupan materi yang termuat dalam pengembangan media pembelajaran digital mobile learning.
- b. Ahli media merupakan dosen yang memeriksa dari ukuran APK, kegrafikan dalam materi yang termuat dalam pengembangan media pembelajaran digital mobile learning.

- c. Guru di Sekolah Alam SKCL Dusun. Cibeusi No 2 RT 03 RW 01 Jatinangor-Sumedang
- d. Peserta didik di Sekolah Alam SKCL Dusun. Cibeusi No 2 RT 03 RW 01 Jatinangor-Sumedang

3.4 Instrumen Penelitian

Instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk memperoleh data yang valid mengenai kelayakan media pembelajaran digital *mobile learning* ini. Pengumpulan data dilakukan dengan menggunakan pedoman wawancara dan kuesioner/angket. Oleh karena itu, dalam penelitian pengembangan ini media pembelajaran digital mobile learning sebagai berikut. Adapun kriteria penilaian pengembangan media pembelajaran digital mobile learning yang digunakan ini adalah:

Tabel 3. 1 Teknik Yang Digunakan

No	Data	Instrumen Penelitian	Teknik Pengumpulan Data
1.	Analisis Kebutuhan Guru Terhadap Media Pembelajaran Digital	Wawancara	Pedoman Wawancara
2.	Validasi Media Pembelajaran Digital	Angket Validasi	<i>Judgement/Expert Review</i>
3.	Respon Guru dan Siswa Terhadap Media Pembelajaran Digital	Angket Respon	<i>Judgement/Expert Review</i>

Gambar diatas merupakan proses dan teknik instrument yang akan dilakukan oleh peneliti. Oleh karena itu, data yang digunakan terhadap guru atas kebutuhan media pembelajaran digital, dilakukan melalui proses wawancara, sedangkan validasi media pembelajaran digital terhadap ahli dilakukan melalui angket untuk mendapatkan expert review penelitian. Selain itu, untuk guru dilakukan angket, agar mendapatkan respon dari layak atau tidaknya dari media yang telah dibuat.

Tabel 3. 2 Kisi-Kisi Validasi Ahli

No	Aspek	Indikator
1.	Materi	a. Kesesuaian dengan capaian pembelajaran

No	Aspek	Indikator
		b. Ketepatan materi c. Kemutakhiran materi d. Mendorong rasa ingin tahu
2.	Media	a. Ukuran format APK b. Desain bagian kulit c. Desain bagian isi
3.	Isi	a. Relevan dengan kehidupan sehari-hari b. Kemudahan dalam menggunakan media pembelajaran c. Kesesuaian dengan karakteristik sasaran d. Kesesuaian dengan tujuan e. Kemutakhiran
4.	Kebahasaan	a. Lugas b. Komunikatif c. Dialogis dan interaktif d. Sesuai dengan perkembangan siswa e. Sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia f. Pemakaian istilah, symbol dan kata

Berdasarkan tabel diatas, merupakan kisi-kisi yang akan diberikan terhadap ahli baik itu ahli materi dan ahli media, sehingga kisi-kisi ini yang akan menjadi panduan peneliti dalam memberikan lembar pernyataan yang akan tersedia dalam angket yang akan diberikan terhadap ahli penelitian.

Tabel 3. 3 Angket Penilaian Ahli Materi

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	No Item
Kesesuaian dengan capaian pembelajaran	1. Kelengkapan isi/materi 2. Keluasaan isi/materi 3. Kedalaman isi/materi	1-3
Ketepatan Materi	4. Ketepatan konsep dan definisi 5. Ketepatan fakta 6. Ketepatan contoh 7. Ketepatan gambar dan ilustrasi 8. Ketepatan istilah 9. Ketepatan notasi, ikon dan symbol	4-9
Kemutakhiran materi	10. Kesesuaian isi/materi dengan perkembangan siswa	10-13

	11. Contoh dan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari 12. Gambar ilustrasi media mobile learning sesuai dalam kehidupan sehari-hari 13. Menggunakan contoh permasalahan yang terdapat dalam kehidupan sehari-hari	
Mendorong rasa ingin tahu	14. Kemutakhiran materi 15. Mendorong rasa ingin tahu 16. Menimbulkan kemampuan bertanya	14-16

Berdasarkan tabel diatas, peneliti memberikan indikator penilaian dalam angket penilaian ahli materi dengan muatan kesesuaian dengan pencapaian materi, ketepatan materi, kemutahiran materi dan mendorong rasa ingin tahu peserta didik. Oleh karena itu, dalam peryataan yang tersedia ahli materi memuat hal-hal yang tercantum diatas.

Tabel 3. 4 Angket Penilaian Kelayakan Media

Indikator Penilaian	Butir Penilaian	No Item
Ukuran format APK	1. Ukuran media pembelajaran sesuai 2. Kesesuaian ukuran isi/materi media pembelajaran	1-2
Desain bagian kulit	3. Penampilan tata letak scene pertama secara memiliki kesesuaian yang konsisten 4. Menampilkan pandangan (center point) yang baik 5. Warna tata letak baik dan memperjelas fungsi 6. Huruf yang dipakai menarik dan mudah dibaca <ul style="list-style-type: none"> a. Ukuran judul lebih dominan dibandingkan background dan nama pengembang b. Kontras warna judul media pembelajaran dengan warna latar belakang 7. Tidak terlalu banyak menggunakan kombinasi huruf	3-7
Desain bagian isi	8. Tata letak (layout) <ul style="list-style-type: none"> a. Penempatan unsur tata letak sesuai b. Pemisahan scene jelas 	8 (a, b) 9 (a, b) 10 (a,b,c) 11 (a,b)

	9. Unsur tata letak lengkap a. Judul kegiatan, judul, subjudul dan materi sesuai b. Keterangan gambar 10. Tipografi isi/materi pembelajaran sederhana a. Tidak menggunakan banyak jenis huruf b. Pemakaian variasi huruf sederhana c. spasi antar huruf normal 11. Tipografi isi/media memudahkan pemahaman a. Hierarki judul jelas konsisten dan proposisional b. Tanda penggunaan normal 12. Ilustrasi isi a. Bentuk akurat sesuai dengan kenyataan b. kreatif dan dinamis	12 (a,b)
--	--	----------

Berdasarkan tabel diatas, peneliti memberikan indikator penilaian dalam angket penilaian ahli materi dengan muatan ukuran format APK, desain bagian kulit, desain bagian inti APK. Oleh karena itu, dalam peryataan yang tersedia ahli media memuat hal-hal yang tercantum diatas.

Tabel 3. 5 Angket Penilaian Guru

Aspek	Pernyataan
Isi/materi	1. Kesesuaian dengan capaian pembelajaran 2. Kelengkapan isi/materi pembelajaran 3. Kesesuaian fakta 4. Ketepatan konsep dan definisi 5. Ketepatan data dan fakta 6. Ketepatan contoh dan permasalahan 7. Ketepatan gambar dan objek 8. Kesesuaian objek dengan isi/materi 9. Contoh dan permasalahan dari kehidupan sehari-hari 10. Gambar dan objek sesuai kehidupan sehari-hari 11. Menggunakan contoh dan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari 12. Isi/materi mendorong rasa ingin tahu siswa 13. Isi/materi menciptakan kemampuan bertanya
Penyajian	14. Keruntutan penyampaian konsep 15. Kelengkapan isi/materi 16. Kemudahan penggunaan media pembelajaran 17. Keterlibatan siswa
Kebahasaan	18. Bahasa sederhana dan mudah dipahami 19. Penggunaan bahasa sesuai kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar 20. Menciptakan komunikasi interaktif 21. Penyampaian pesan/informasi secara <i>visual</i> efektif dengan bantuan gambar dan objek

	22. Kemampuan mendorong berpikir kritis
Kegrafikan	23. Kesesuaian ukuran APK
	24. Penampilan unsur tata letak media memiliki kesatuan dan baik
	25. Tampilan media pembelajaran menggambarkan isi/materi yang diajarkan
	26. Secara keseluruhan huruf dapat terbaca dengan baik
	27. Penyajian keseluruhan tampilan kreatif dan menarik

Berdasarkan tabel diatas, peneliti memberikan indikator penilaian dalam angket penilaian ahli materi dengan muatan isi materi, penyajian, kebahasaan dan kegrafikan. Oleh karena itu, dalam peryataan yang tersedia instrument guru memuat hal-hal yang tercantum diatas.

Tabel 3. 6 Tabel Instrumen Wawancara Guru

No	Item Pertanyaan
1	Apakah materi mengenai alam semesta terdapat dalam pembelajaran dalam satuan pendidikan anak usia dini?
2	Apakah penting untuk memberikan pembelajaran mengenai perkotaan dan pedesaan terhadap anak usia dini?
3	Apakah terdapat materi perkotaan dan pedesaan dalam buku guru, siswa, modul di satuan pendidikan anak usia dini?
4	Bagaimana cara bapak/ibu memberikan pembelajaran tentang perkotaan dan pedesaan bagi anak usia dini?
5	Apa yang menjadi kendala bapak/ibu dalam memberikan pembelajaran tentang perkotaan dan pedesaan bagi anak usia dini?
6	Bagaimana bapak/ibu membuat solusi dari kendala tersebut dalam memberikan pembelajaran tentang perkotaan dan pedesaan bagi anak usia dini?
7	Media seperti apa yang biasanya bapak/ibu lakukan untuk memberikan pembelajaran tentang perkotaan dan pedesaan bagi anak usia dini?
8	Apakah media yang bapak/ibu buat efektif dan berdampak positif terhadap anak untuk memahami perkotaan dan pedesaan tersebut?
9	Apakah media pembelajaran digital mobile learning dapat membantu untuk memberikan pembelajaran tentang perkotaan dan pedesaan bagi anak usia dini?
10	Apa yang menjadi harapan bapak/ibu dari pembuatan media pembelajaran digital ini bagi proses pembelajaran anak usia dini kedepan?

Berdasarkan uraian diatas, pertanyaan wawancara yang akan dilakukan peneliti terhadap guru untuk melengkapi hasil data yang telah diperoleh baik dari validasi maupun dari respon guru dan peserta didik. Oleh karena itu, pertanyaan wawancara ini diberikan khusus terhadap guru baik dari permasalahan media pembelajaran digital yang dialami guru, sampai kebermanfaatan media

Ihza Chabib Harmeianto, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MOBILE LEARNING DI PAUD DALAM TEMA ALAM SEMESTA SUBTEMA PERKOTAAN DAN PEDESAAN DI SEKOLAH ALAM SKCL JATINANGOR-SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pembelajaran digital yang telah dihasilkan.

3.5 Teknik Pengumpulan Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah:

- a. Metode pengumpulan data untuk Analisis dan perancangan oleh guru kelas

Berdasarkan data hasil wawancara nantinya akan dideskripsikan guna memenuhi tahapan analisis dan perancangan dalam penelitian.

- b. Metode pengumpulan data untuk penilaian kualitas oleh validator ahli
 - 1) Data kualitatif berupa nilai kategori yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang). Dengan skor penilaian SB = 4, B = 3, K = 2, dan SK = 1.
 - c. Metode pengumpulan data untuk penilaian oleh guru dan siswa
 - 1) Data kualitatif berupa nilai kategori SS (Sangat Setuju), S (Setuju), KS (Kurang Setuju), dan TS (Tidak Setuju). Dengan skor penilaian SS = 4, S = 3, KS = 2, dan TS = 1.

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data melalui instrumen penelitian berupa angket yang diberikan kepada partisipan. Angket yang akan diberikan, sebelumnya akan diberi skor dengan menggunakan panduan penskoran skala likert. Menurut Budiaji (2013) mengungkapkan bahwa skala likert merupakan skala pengukuran yang dikembangkan oleh Likert pada tahun 1932. Skala likert ini mempunyai empat atau lebih butir-butir pertanyaan yang dikombinasikan sehingga membentuk sebuah skor/nilai yang merepresentasikan sifat individu, misalkan pengetahuan, sikap, dan perilaku. Lebih lanjut, Budiaji menyebutkan dalam proses analisis data, komposisi skor ini biasanya jumlah atau rataan dari semua butir pertanyaan dapat digunakan. Karena penggunaan jumlah dari semua butir pertanyaan valid, hal ini disebabkan oleh setiap butir pertanyaan adalah indikator dari variabel yang direpresentasikannya.

3.6 Teknik Analisis Data

Proses uji kelayakan penelitian ini melibatkan beberapa ahli untuk menguji produk dari segi kesesuaian materi, Bahasa, dan media. Dalam penelitian ini peneliti akan menggunakan teknik analisis data dengan analisis deskriptif kualitatif,

Ihza Chabib Harmeianto, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MOBILE LEARNING DI PAUD DALAM TEMA ALAM SEMESTA SUBTEMA PERKOTAAN DAN PEDESAAN DI SEKOLAH ALAM SKCL JATINANGOR-SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

pada tahap ini data yang dianalisis merupakan hasil review ahli materi, ahli Bahasa, ahli media, guru, dan peserta didik. Teknik analisis data pada penelitian ini ialah dengan mendeskripsikan semua masukan, tanggapan, kritik dan saran yang telah didapatkan dari lembar instrumen sebelumnya. Supaya dapat dibaca dalam bentuk informasi yang terstruktur maka analisis datanya menggunakan presentase nilai pada masing-masing pengukuran dengan rumus berikut:

$$Ps : \frac{f}{N} \times 100\%$$

Ps : Presentase

f : Jumlah Skor yang didapat

N : Jumlah Skor Ideal

Skor data yang digunakan ialah skor data yang telah didapatkan dari instrumen yang telah diisi oleh para ahli, guru, dan peserta didik. Dengan scoring berdasarkan skala Likert.

Tabel 3. 7 Skorsing Skala Likert

Sangat Baik	Baik	Kurang	Sangat Kurang
Sangat Setuju	Setuju	Kurang Setuju	Tidak Setuju
4	3	2	1

Skor di atas didapatkan dari pernyataan setiap angket, selanjutnya diubah ke dalam presentase dengan menggunakan rumus di atas. Berdasarkan hasil analisis tersebut akan diperoleh tentang kelayakan media pembelajaran digital mobil learning dengan kriteria yang dapat dilihat dari tabel berikut:

Tabel 3. 8 Implementasi Skor

Presentase Pencapaian (%)	Kategori
0% - 25%	Tidak Layak
26% - 50%	Kurang Layak
51% - 75%	Layak
76% - 100%	Sangat Layak

Analisis data dalam penelitian ini menggunakan Analisis Deskriptif Kualitatif dengan menggunakan predikat “Tidak Layak, Kurang Layak, Layak, Sangat Layak”. Dari tabel di atas media yang sedang dikembangkan ini akan dikatakan layak ketika bisa mendapatkan presentase skor $\geq 51\%$.

3.7 Penyajian Data

Ihza Chabib Harmeianto, 2025

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN DIGITAL MOBILE LEARNING DI PAUD DALAM TEMA ALAM SEMESTA SUBTEMA PERKOTAAN DAN PEDESAAN DI SEKOLAH ALAM SKCL JATINANGOR-SUMEDANG

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Data disajikan dalam bentuk Deskriptif Kualitatif yang diperoleh melalui angket dengan diolah sedemikian rupa hingga mendapatkan data kualitatif dengan kategori Tidak Layak, Kurang Layak, Cukup Layak, Layak, Sangat Layak. Data kemudian diinterpretasikan kedalam bentuk tabel dan teks narasi (deskripsi). Menurut Sugiyono (2017) mengungkapkan bahwa melalui penyajian data, data akan terorganisasikan, tersusun, dalam pola hubungan, sehingga akan semakin mudah dipahami.

3.8 Penarikan Kesimpulan

Penarikan kesimpulan sebagai tahap akhir dalam melakukan analisis data. Kesimpulan dibuat dalam menjawab rumusan-rumusan masalah yang telah dirumuskan. Hasil dari kesimpulan ini merupakan gambar kelayakan Media pembelajaran digital mobile learning dalam tema alam semesta subtema perkotaan dan pedesaan di sekolah alam SKCL Jatinangor-Sumedang

3.9 Isu Etik

Pada saat observasi dan wawancara tidak ada upaya yang dilakukan untuk merugikan salah satu pihak dalam artian sesuai dengan kesepakatan dengan informan yaitu tidak menyusahkan dan tidak memaksa. Peneliti terlebih dahulu meminta izin untuk mengambil foto, dokumentasi atau yang lainnya.

Setelah observasi dan wawancara selesai, peneliti kemudian menutup dengan kesepakatan antara peneliti dan informan bahwa informasi yang telah dikumpulkan dan akan dipergunakan untuk kepentingan ilmiah. Dengan demikian penelitian ini dapat berlangsung dengan lancar dengan tanpa ada pihak yang merasa dirugikan, dan cepat atau lambat peneliti mengucapkan terima kasih dan mohon maaf atas segala kesalahan-kesalahan yang tidak disengaja.